GK 310

FRANÇAIS

Mode d'emploi

GEM
by GENERALMUSIC

Conserver soigneusement le clavier

L'instrument doit être conservé en parfait état. Il faut donc lire attentivement les conseils suivants afin d'éviter tous dommages.

- Ne jamais exposer le clavier à des températures élevées ou aux rayons directs du soleil, ou l'utiliser dans des lieux poussiéreux pour de longues périodes.
- Eviter de faire tomber le clavier car il peut s'endommager ; de même, éviter d'y poser dessus des objets lourds.
- Ne jamais utiliser des savons, des détergents, des éponges abrasives, des solvants ou des produits polissants pour nettoyer le clavier.
- Avant de connecter le clavier à d'autres dispositifs externes, il faut préalablement le mettre hors tension.

Site Internet Generalmusic: **http://www.generalmusic.com**

Les informations contenues dans cette publication ont été soigneusement préparées et vérifiées. Toutefois nous n'assumons aucune responsabilité en cas d'éventuelles inexactitudes. Tous les droits sont réservés et ce document ne peut être copié, ni photocopié, ni reproduit intégralement ou en partie sans le consentement préalable et écrit de Generalmusic S.p.A. Generalmusic se réserve le droit d'effectuer sans préavis toute modification esthétique, de conception ou de fonctionnement qu'elle considère nécessaire sur ces produits. Generalmusic n'assume aucune responsabilité concernant les dommages causés à des biens matériels ou à des personnes suite è l'usage incorrect du produit.

© 1999 Generalmusic S.p.A. Tous droits réservés.

Sommaire

Introduction 1
GK310 est doté des caractéristiques suivantes : 1
Alimentation 1
Alimentation AC 1
Alimentation sur piles 1
Comment introduire les piles : 1
Attention aux piles : 1
Connexions 2
Le connecteur Casque (Phones) 2
Le connecteur Damper 2
La sortie audio Aux. Out 2
Ports Midi In, Midi Out et Midi Thru 2
Reproduction des morceaux de démonstration (Demo Song) 2
Sélectionner un seul morceau de démonstration 3
Jouer pendant la reproduction d'un morceau de démonstration 3
Opérations de base 4
Sélectionner et jouer les Voix (Voices) 4
Jouer une Voix unique 4
Sélectionner une Voix en appuyant sur les touches [–/OFF] et [+/ON] 4
Sélectionner une Voix sur le pavé numérique 4
Sons de percussion sur le clavier (Percussion) 4
Dual voice (jouer deux voix empilées) 5
Clavier partagé (mode Split) 5
Jouer en mode SPLIT avec l'option DUAL à la main droite 5
Pour quitter le mode Split 5
Les Performances 6
Comment sélectionner les Performances 6
Balance des deux sections Lower et Upper 6
Désactiver (couper) les sections 7
La touche Piano 7
Effet Sustain 7
Jouer avec le Pitch Bend 8
Les Styles - Accompagnements automatiques 8
Les Styles, qu'est-ce que c'est ? 8
Sélectionner le Mode Style 8
Sélectionner les Styles à l'aide des touches [–/OFF] et [+/ON] 9
Sélectionner les Styles sur le pavé numérique 9
Sélectionner les Styles en rappelant les Performances 9
Lancer le Style 9
Modifier le tempo du Style 9

Rappeler le Tempo mémorisé 10
Les Modes de Reconnaissance d'accords 10
Utiliser les automatismes des Styles 10
Sélectionner le Fill In et le Style Variation 10
Utiliser Key Start pour lancer l'accompagnement 11
Lancer le Style avec une Introduction 11
Arrêter le Style avec une fin (Ending) 11
La Balance des pistes du Style avec le Mixer 11
Couper les pistes du Style 11
Les programmations Single Touch Play en mode Style 12
Sélectionner les programmations S.T. PLAY 12
Les touches Performance et Store Performance 12
Mémoriser une Performance avec Store Performance 12
Comment modifier le point de partage (Split) 13
Transposer l'Octave 13
Effacer la programmation de la transposition de l'Octave 14
Record et Play - le Séquenceur 14
Reproduction du Morceau enregistré 14
Les fonctions générales du GK310 15
Comment programmer les fonctions générales 15
La fonction Percussion - utiliser les Drumpads 15
La fonction Keyboard Transpose 15
La fonction Tune 16
La fonction Pan 16
La fonction MIDI 16
La fonction Split 16
La fonction Beat 17
Touch Response 17
S'exercer à l'aide du Métronome 17
Spécifications techniques 18
Pupitre 18
Index 19

Introduction

Félicitations et merci d'avoir choisi le nouveau clavier électronique GEM **GK310** de Generalmusic.

GK310 est doté des caractéristiques suivantes :

- Clavier 61 notes avec action dynamique des marteaux (Réponse au toucher) ;
- 132 voix PCM + 1 kit de batterie (keyboard percussion) ;
- 96 Styles (accompagnements automatiques) avec 2 Variations ;
- Deux modes de reconnaissance d'accords dédiés aux Styles : Fingered et One Finger ;
- 384 programmations Single Touch Play ;
- 50 morceaux de démonstration avec possibilité de jouer sur le vif pendant la reproduction ;
- Un Séquenceur doté de fonctions Record, Play/Stop et Melody Off ;
- Compatibilité MIDI.

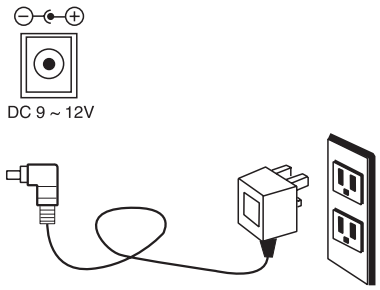
Alimentation

Le clavier **GK310** peut être connecté à une prise secteur en 220V à l'aide d'une alimentation fournie en option ou alimenté à piles.

Alimentation AC

Vérifier que la position du bouton POWER de l'instrument ne correspond pas à celle de la mise sous tension avant de connecter ou de déconnecter l'alimentation, ceci afin de ne pas endommager les composants électroniques internes de l'instrument.

Ne jamais utiliser des alimentations d'un type différent de celui indiqué pour ce clavier. N'utiliser que des alimentations qui présentent les spécifications techniques suivantes : 9~12V DC (courant direct), 1800MA, centre positive.



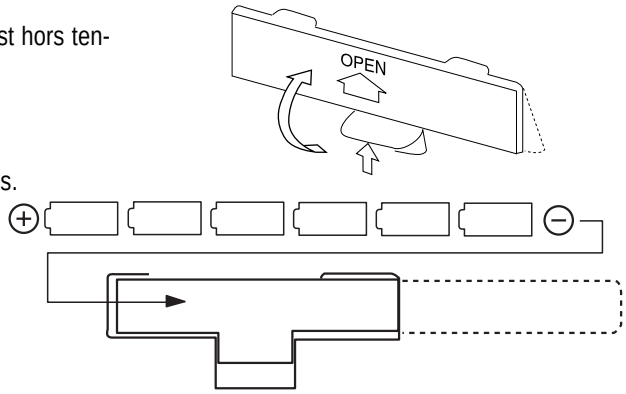
ATTENTION :
l'alimentation doit être du type prévu. *L'utilisation d'une alimentation différente de celle prévue peut gravement endommager les circuits de l'instrument et blesser les personnes.*
Pour des motifs de sécurité, ne jamais laisser l'alimentation connectée au secteur pendant de longues périodes de temps.

Alimentation sur piles

Avant d'introduire ou de remplacer les piles, vérifier que l'instrument est hors tension.

Comment introduire les piles :

1. Retourner l'instrument et soulever le portillon du réceptacle des piles.
2. Introduire 6 piles de dimension "D", (type SUM-1 ou R-20) dans le réceptacle des piles en vérifiant la polarité indiquée sur le fond de l'instrument.
3. Refermer le portillon.



Attention aux piles :

Quand les piles sont épuisées, l'instrument présente un ou plusieurs des symptômes suivants. Il faut immédiatement remplacer les piles épuisées.

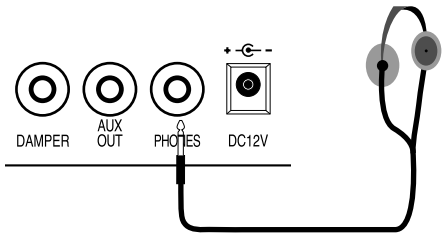
- Difficulté de lecture de l'écran à cause de la faible luminosité.
- Niveau du volume trop faible sur les haut-parleurs et dans le casque.
- Distorsion du son en sortie.
- Panne improvise en jouant à volume élevé.
- Anormale reproduction des Styles et des Morceaux de démonstration.
- Faible luminosité de l'écran LCD en jouant avec un volume élevé.

IIMPORTANT :
Une gestion incorrecte des piles peut provoquer leur rupture et donc danger de dommages physiques aux personnes et aux parties internes du clavier. Quand on utilise des piles, il faut respecter les précautions suivantes :
• Ne jamais installer ensemble des piles de type différent.
• Ne jamais installer ensemble des piles usagées et des nouvelles.
• Remplacer les piles dès que possible lors des premiers symptômes de fléchissement de leur charge.
• Si l'instrument doit rester longtemps inutilisé, enlever les piles de leur emplacement.

Le connecteur Casque (Phones)

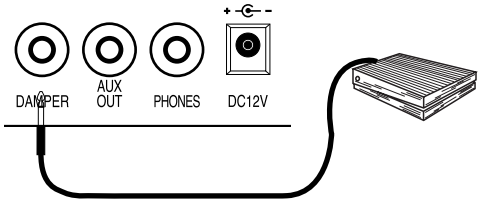
Le casque permet de jouer sans déranger l'entourage. Relier un casque stéréo standard au connecteur PHONES situé en face arrière. Les haut-parleurs internes de l'instrument sont automatiquement exclus lors de l'insertion de la fiche du casque dans le connecteur Phones.

Régler le volume du casque à l'aide du curseur **VOLUME**.



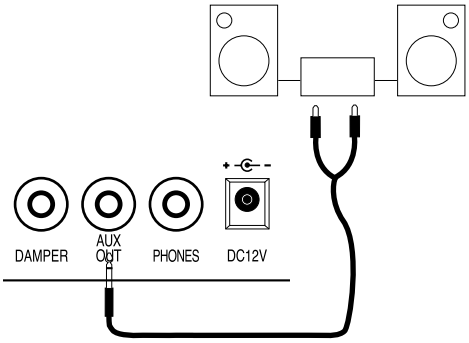
Le connecteur Damper

Relier une pédale au pied switch (fournie en option) au connecteur DAMPER pour appliquer l'effet SUSTAIN aux voix de l'instrument. La pédale switch fonctionne comme la pédale droite d'un piano acoustique. Pour obtenir l'effet de Sustain, il suffit d'appuyer sur la pédale switch et de la relâcher pour supprimer l'effet.



La sortie audio Aux. Out

La sortie audio auxiliaire **Aux. Out** envoie les sons du **GK310** à un système d'amplification externe. Il faut utiliser des câbles audio standards de 1/4 de pouce et relier la sortie **Aux Out** de l'instrument au connecteur **AUX IN** ou **LINE IN** du système d'amplification externe. Pour reproduire les sons de l'instrument uniquement par le biais du système d'amplification externe et exclure les haut-parleurs internes, il faut introduire la fiche dans le connecteur PHONES.



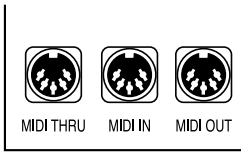
Ports Midi In, Midi Out et Midi Thru

Le **GK310** est doté d'une interface MIDI standard avec les ports Midi In, Out et Thru aptes aux connexions MIDI.

Le port **MIDI IN** reçoit des données MIDI depuis un dispositif MIDI externe.

Le port **MIDI OUT** transmet des données MIDI à un dispositif MIDI externe.

Le port **MIDI THRU** transmet les mêmes données MIDI reçues sur le connecteur MIDI IN à un autre dispositif MIDI externe.



Reproduction des morceaux de démonstration (Demo Song)

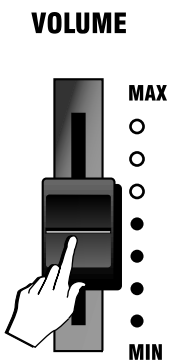
Les morceaux de démonstration du **GK310** sont toujours disponibles et sont la preuve des performances sonores de l'instrument. Ce n'est pas tout, on peut jouer sur le vif pendant la reproduction du morceau.

1. Mettre sous tension le **GK310** en appuyant sur la touche **[POWER]**.

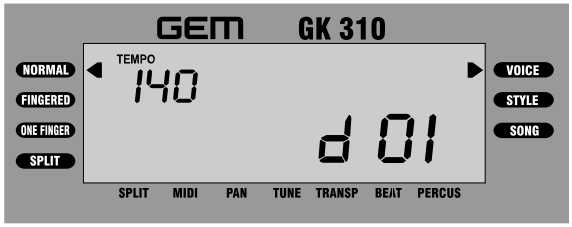
   Après un bref laps de temps, l'écran affiche le mode opérationnel NORMAL avec un son de piano (Piano 1) prêt à jouer sur toute l'extension du clavier.

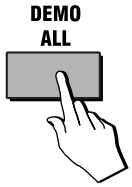
2. Déplacer le curseur **[VOLUME]** pour régler le volume général de l'instrument. Le niveau optimal est situé à mi-course.

   Ce contrôle règle le volume des haut-parleurs internes, du casque et de la sortie audio Aux. Out.



3. Appuyer sur **[DEMO ALL]** pour reproduire tous les morceaux de démonstration en succession. L'écran affiche le nom du premier morceau.



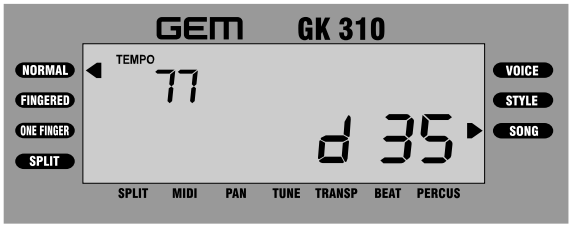


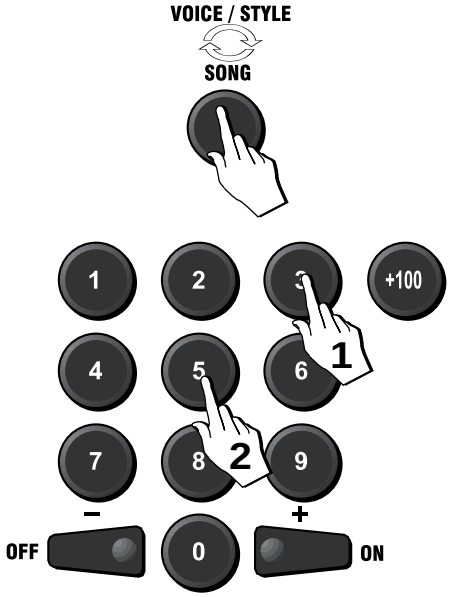
La reproduction démarre automatique avec le premier morceau de démonstration et continue sans interruption, sauf si l'on sélectionne un morceau individuel ou que l'on arrête la reproduction.

4. Appuyer de nouveau sur **[DEMO ALL]** pour arrêter la reproduction.

Sélectionner un seul morceau de démonstration

1. Pour sélectionner un seul morceau de démonstration, il faut appuyer sur la touche **[VOICE/STYLE/SONG]** autant de fois que nécessaire pour déplacer la flèche noire de droite à l'écran sur la fonction **SONG**. Le nom du premier morceau de démonstration disponible est affiché.
2. Composer sur le pavé numérique le numéro de deux chiffres du morceau désiré. Par exemple, pour sélectionner le morceau 35, LONG, LONG AGO, composer le "3" et ensuite le "5".





La liste des noms des morceaux de démonstration est détaillée dans le correspondant tableau de l'Appendix C.

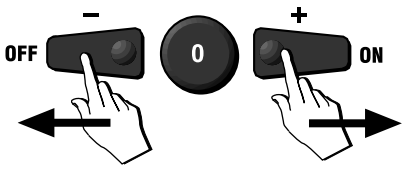
3. Appuyer sur la touche **[START/STOP]** pour lancer la reproduction du morceau de démonstration.

   Pour lancer le morceau de démonstration sélectionné, on peut également appuyer sur **[DEMO ALL]**.

   Si l'on lance la reproduction du morceau de démonstration en appuyant sur la touche **[START/STOP],** le morceau jouera sans interruption, en recommençant depuis le début quand il arrive à sa fin. Appuyer sur **[DEMO ALL]** pour lancer la reproduction des morceaux de démonstration successifs à celui sélectionné.

   Appuyer sur la touche **[+/ON]** pour passer au morceau de démonstration successif ou sur la touche **[–/OFF]** pour passer à celui précédent pendant la reproduction d'un morceau de démonstration.

   Pendant la reproduction des morceaux de démonstration, toutes les touches en façade, sauf **[DEMO ALL]**, **[MELODY OFF]** et **[+ON]/[–OFF],** sont temporairement désactivées.

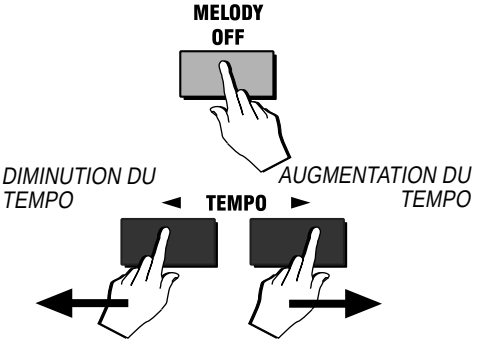


Jouer pendant la reproduction d'un morceau de démonstration

1. Après avoir lancé la reproduction du morceau de démonstration, appuyer sur la touche **[MELODY OFF]** et commencer à jouer sur le clavier.

   Ce bouton exclut la mélodie en permettant de jouer sur le vif ou de chanter avec le morceau de démonstration.

2. Appuyer sur les touches **[TEMPO]** pour régler le Tempo du morceau.
3. Appuyer de nouveau sur la touche **[MELODY OFF]** pour rétablir la mélodie du morceau de démonstration.
4. Appuyer sur la touche **[START/STOP]** ou **[DEMO ALL]** pour arrêter la reproduction des morceaux de démonstration.



Opérations de base

Cette section détaille les opérations de base disponibles lors de la mise sous tension de l'instrument qui se prédispose en mode opérationnel NORMAL. Pour sélectionner NORMAL, appuyer sur la touche **[MODE]** située sur la gauche de l'écran.

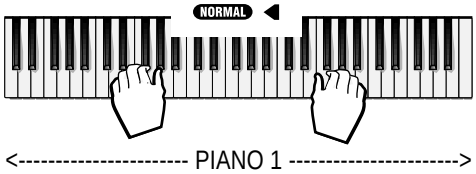
Sélectionner et jouer les Voix (Voices)

Le **GK310** dispose de 132 voix PCM et d'un kit de batterie que l'on peut sélectionner et jouer sur le clavier.
Lors de sa mise sous tension, le **GK310** se prédispose automatiquement en mode NORMAL/VOICE. La flèche noire de gauche à l'écran indique le mode NORMAL et celle de droite indique le mode VOICE.

Cette prédisposition permet de sélectionner et de jouer les voix.

Jouer une Voix unique

Lors de la mise sous tension de l'instrument, en jouant sur le clavier, on entend le son d'un piano (dans ce cas Voice 01, "Piano 1") sur toute l'extension du clavier.

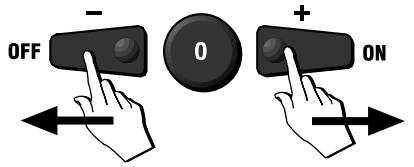


<---------- PIANO 1 ---------->

Sélectionner une Voix en appuyant sur les touches [–/OFF] et [+/ON]

En mode **VOICE**, les touches **[–/OFF]** et [+**/ON]** situées en dessous du pavé numérique sélectionnent toutes les voix, l'une après l'autre. La touche **[+/ON]** sélectionne en ordre numérique croissant, tandis que la touche **[–/OFF]** sélectionne en ordre décroissant.

Pour rapidement sélectionner en avant ou en arrière toutes les voix, maintenir enfoncée l'une des deux touches. Le numéro de la voix est affiché en bas à droite de l'écran, sous l'indication "**VOICE 1**".



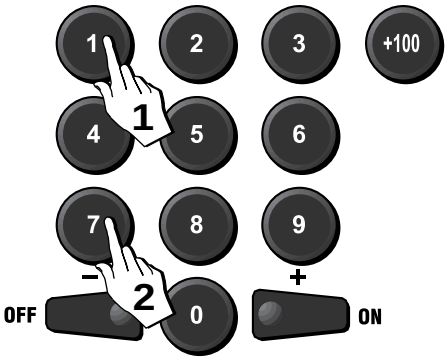
Sélectionner une Voix sur le pavé numérique

C'est la méthode la plus rapide pour sélectionner directement la voix désirée, à condition de savoir son numéro. Le nom et le correspondant numéro de toutes les voix mémorisées sont estampillés en haut à droite, au-dessus de l'écran. Les numéros des voix vont de 01 à 132.

Pour sélectionner les voix composées de deux chiffres, taper un chiffre après l'autre.

Par exemple pour sélectionner la voix numéro 17 (Organ 1), il faut appuyer sur le numéro **[1]** et successivement sur le **[7]**.

Pour sélectionner les numéros composés de trois chiffres, appuyer sur la touche **[+100]** et ensuite taper l'un après l'autre les deux numéros.

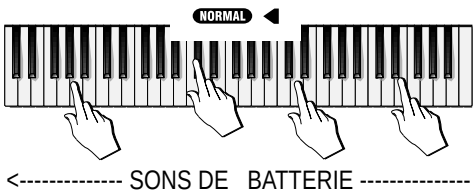


Sons de percussion sur le clavier (Percussion)

La touche **[PERCUSSION]** active le clavier à jouer la batterie, c'est à dire que chaque note correspond à un instrument à percussion

En mode PERCUSSION, l'écran affiche le correspondant message et le clavier se prédispose à jouer tous les sons de percussion d'une batterie.

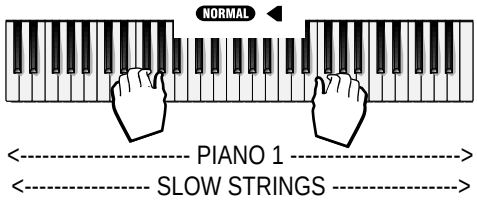
Pour désactiver la fonction et rétablir le mode NORMAL, appuyer de nouveau sur **[PERCUSSION]**.



<---------- SONS DE BATTERIE ---------->

Dual voice (jouer deux voix empilées)

Pour jouer avec l'option DUAL, c'est à dire deux voix empilées, appuyer sur la touche **[DUAL]**. Le message "**VOICE 2**" est affiché en bas à gauche de l'écran, ainsi que le numéro de la voix affectée à la section Layer.



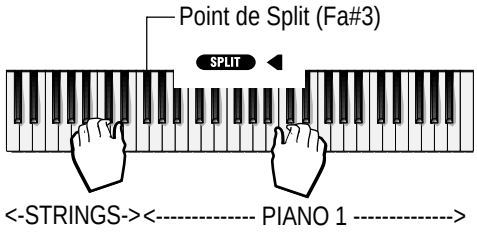
En jouant sur le clavier, on entend deux sons pour chaque note jouée. L'exemple reproduit un son de piano (Voice1 : Piano1) et un son d'instrument à vent (Voice2 ; Slow Strings).

En mode DUAL, tout numéro de voix composé sur le pavé numérique sera toujours affecté à Voice 2.

Pour rétablir le mode NORMAL à une voix unique, appuyer de nouveau sur la touche **[DUAL]**.

Clavier partagé (mode Split)

Pour jouer avec le clavier partagé en deux parties, avec une ou deux voix à la main droite (Upper) et une voix à la main gauche (Lower), appuyer sur la touche **[MODE]** autant de fois que nécessaire pour déplacer la flèche de gauche à l'écran sur la fonction SPLIT. L'écran affiche, en bas à droite, l'indication "**LOWER**", ainsi que le numéro de la voix affectée à la section :



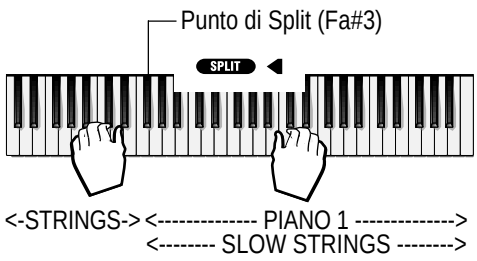
Le clavier est splitté en deux parties, une supérieure (Upper) et une inférieure (Lower). En jouant sur le clavier, on entend une voix sur la partie gauche (Lower) et une sur la droite (Upper). L'exemple joue la voix Strings (49) à la main gauche et Piano 1 (01) à la droite.

Pour changer la voix affectée à la section LOWER, il suffit de spécifier les deux chiffres correspondants sur le pavé numérique ou appuyer sur les touches **[+/ON]** et **[–/OFF]**.

Le point de Split du clavier, (SPLIT POINT), automatiquement prédisposé sur la note Fa#3, peut être modifié. La plage d'extension de la partie Lower va de Do2 à Fa#3. La plage d'extension de Upper va de Sol3 à Do7.

Le point de Split du clavier peut être modifié et sauvegardé dans les Performances. Se reporter à "Comment modifier le Point de partage (Split)" à page 13.

Jouer en mode SPLIT avec l'option DUAL à la main droite



En mode SPLIT, pour jouer avec deux voix empilées sur la section UPPER et une sur la section LOWER, appuyer sur la touche **[DUAL]**.

Pour modifier les voix de la partie UPPER, quitter le mode SPLIT pour rétablir le mode NORMAL et procéder, comme expliqué dans les pages précédentes, à la sélection des voix uniques pour l'effet Dual.

Pour quitter le mode Split

Pour quitter le mode SPLIT et rétablir la normale extension du clavier, (NORMAL), appuyer une fois sur la touche **[MODE]**.

Les Performances

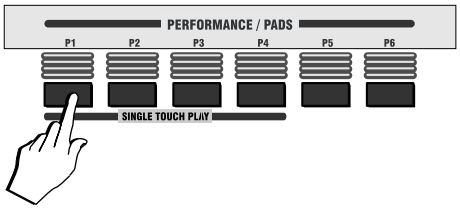
Dans les paragraphes précédents, nous avons vu comment sélectionner les voix en mode Normal, Dual et Split en effectuant une série d'interventions en façade. Naturellement, il y a une manière plus rapide pour sélectionner une programmation préférée : les PERFORMANCES qui permettent rapidement et simplement de rappeler une programmation de façade en appuyant sur une seule touche. Une PERFORMANCE, en effet, est constituée d'une combinaison de voix et d'autres programmations de façade (voix, Volumes du mixer, Styles, Variations, modes de reconnaissance d'accords, point de Split, etc.). Le **GK310** dispose de 6 Performances qui rappellent autant de combinaisons de façade programmées en usine, bien qu'elles soient librement programmables par l'utilisateur par le biais de la fonction STORE PERFORMANCE.

Comment sélectionner les Performances

1. Observer l'écran et appuyer sur l'un des boutons PERFORMANCE (P1 - P6) ; appuyer, par exemple, sur la touche **[P1]**. L'écran affiche la programmation mémorisée dans la Performance sélectionnée.

   Si le clavier est prédisposé en mode NORMAL, quand on sélectionne la Performance, on s'aperçoit que le clavier est partagé en deux parties et le mode sera Fingered ou One Finger. De même la sélection du Style change. Dans ce Mode d'emploi, nous expliquons comment utiliser les Performances pour modifier rapidement les programmations de façade, y inclus le changement des Styles (se reporter à "Les Styles" à page 8).

2. Répéter l'opération en sélectionnant les autres touches de la section PERFORMANCE et observer les changements affichés à l'écran ; jouer sur le clavier pour écouter le changement des voix.



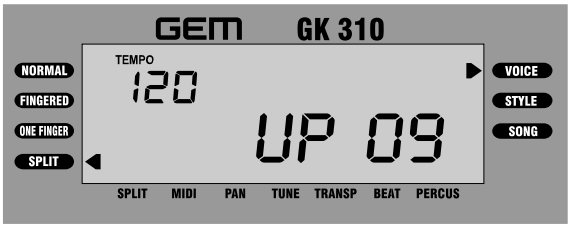
***Note**: Les touches Performance/Pads peuvent également fonctionn er en tant que DRUM PADS (pads des sons de batterie). Se reporter à la fonction PERCUSSION à page 16.*

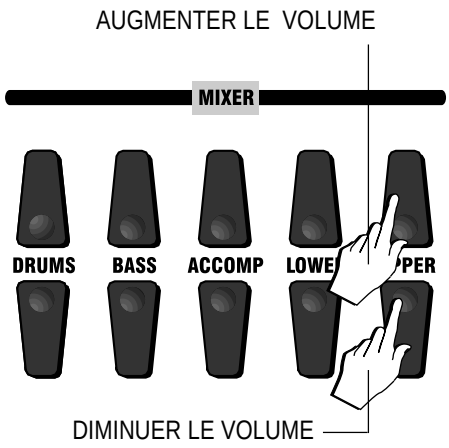
Balance des deux sections Lower et Upper

En jouant en mode SPLIT avec des voix sur le clavier splitté, probablement le volume d'une section devra être réglé par rapport à l'autre. Les réglages de la section **[MIXER]** permettent d'ajuster individuellement les niveaux des sections Upper et Lower et d'optimiser le son global à son gré.

La section MIXER présente cinq paires de boutons, organisés sur deux rangées. La rangée supérieure de boutons permet d' **[AUGMENTER LE VOLUME]**, tandis que celle inférieure de **[DIMINUER LE VOLUME]**. Si l'on joue avec les voix sans les Styles, il faut utiliser uniquement les réglages UPPER et LOWER. L'utilisation des 3 autres réglages (Drums, Bass et Accomp) est détaillée dans la section Style à page 11.

Pour augmenter le volume de la section UPPER, par exemple, appuyer sur le bouton supérieur **[AUGMENTER LE VOLUME]** et le maintenir enfoncé jusqu'à ce que le volume atteint le niveau désiré. L'écran affiche la valeur du volume de la section Upper :





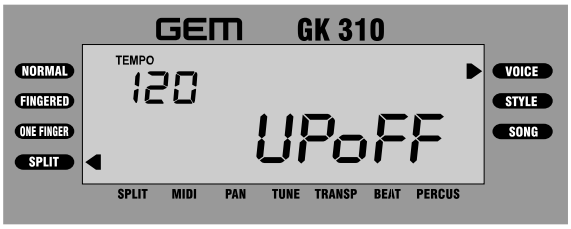
Pour diminuer le volume, appuyer sur le bouton inférieur **[DIMINUER LE VOLUME]**.

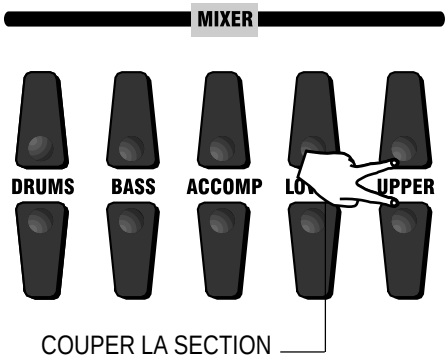
Si l'option DUAL est sélectionnée pendant que l'on joue la section UPPER, le réglage **[UPPER MIXER]** agit sur les deux voix.

Désactiver (couper) les sections

Utiliser les contrôles du MIXER pour exclure une section (couper le volume).

On désactive une section en appuyant deux fois sur la paire de boutons supérieurs et inférieurs du contrôle du volume de la section. Si par exemple on appuie simultanément deux fois sur les boutons **[AUGMENTER LE VOLUME]** et **[DIMINUER LE VOLUME]** de la section UPPER, le volume de la section est coupé. L'écran affiche le message UPPER OFF.

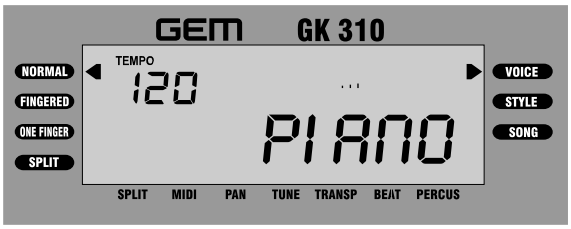




Pour rétablir le volume et donc la section, il faut de nouveau appuyer sur les deux boutons **[AUGMENTER]** et **[DIMINUER LE VOLUME]**.

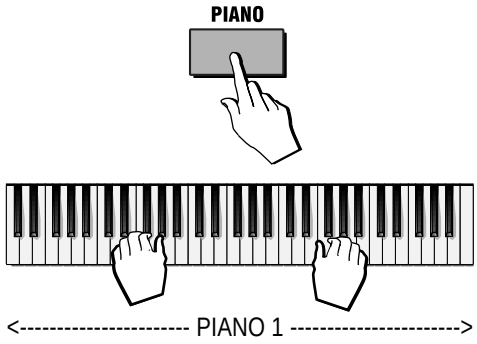
La touche Piano

Il suffit d'appuyer sur la touche **[PIANO]**, dans n'importe quelle situation, pour rappeler immédiatement un son de piano sur le clavier.



En appuyant sur la touche **[PIANO]**, le clavier se rétablit en mode NORMAL avec une seule voix active (Piano1) sur toute l'extension.

En appuyant de nouveau sur la touche **[PIANO],** la précédente situation est rétablie.

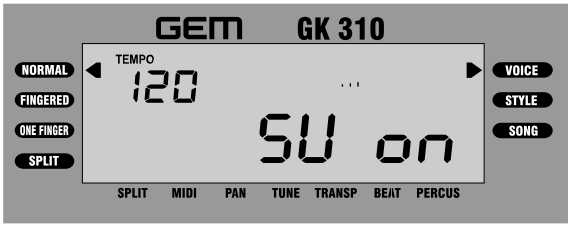


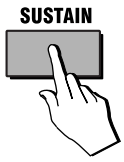
En appuyant sur la touche [PIANO], une seule voix (Piano1) joue sur toute l'extension du clavier. En appuyant sur cette touche, à partir de n'importe quelle programmation, on retourne à la situation prédisposée lors de la mise sous tension de l'instrument.

Effet Sustain

Pour ajouter l'effet de Sustain au son global du **GK310**, appuyer sur la touche **[SUSTAIN]**. Cette touche est particulièrement utile si le clavier n'est pas doté de pédale switch (fournie en option) à relier au connecteur DAMPER en face arrière.

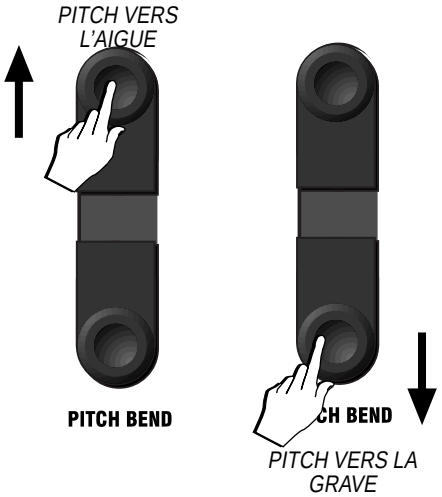
Lors de la pression de cette touche, l'écran affiche le message SUSTAIN ON pendant quelques secondes.





Appuyer de nouveau sur la touche **[SUSTAIN]** pour couper l'effet.

Jouer avec le Pitch Bend



Quand on joue, on peut ajouter le Pitch Bend (modification de la hauteur) aux sons de clavier en appuyant sur les touches **[PITCH BEND]** situées sur la gauche en façade.

Maintenir enfoncée la touche supérieure [**PITCH BEND]** pour modifier le Pitch vers l'aiguë ou la touche inférieure **[PITCH BEND]** pour modifier le Pitch vers la grave.

Relâcher la touche pour rétablir le Pitch normal.

La modification de la hauteur ainsi obtenue correspond à 2 demi-tons au-dessus ou en dessous du Pitch normal.

Le **Pitch Bend** est un glissé qui simule l'effet de certains instruments acoustiques tels que le trombone, la guitare, le violon, etc.

Les Styles - Accompagnements automatiques

Les Styles, qu'est-ce que c'est ?

Les Styles sont une collection de phrasés musicaux (patterns) dérivés de différents types de musique : du rock au pop, du folk à la musique ethnique. Le **GK310** contient 96 Styles différents qui génèrent des accompagnements automatiques : c'est comme jouer avec tout un groupe de musiciens. Les Styles suivent les accords joués dans la section Lower du clavier et leur gestion, de la part du sophistiqué système d'Accompagnement Automatique, modifie automatique l'arrangement de chaque section selon l'harmonie jouée. Les Styles sont formés de cinq sections qui génèrent les accompagnements (Drums, Bass et 3 Accomp), deux Upper et un Lower, qui pourvoient aux voix de clavier.

Sélectionner le Mode Style

Pour sélectionner et jouer les Styles, le **GK310** doit être prédisposé en mode STYLE.

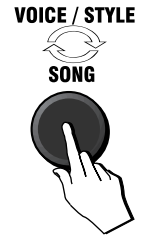
1. Appuyer sur la touche **[VOICE/STYLE/SONG]** autant de fois que nécessaire pour déplacer la flèche noire de droite à l'écran sur la fonction **STYLE**.

Pour activer les arrangements, il faut sélectionner l'un des deux modes de reconnaissance d'accords pour le Style sélectionné (ONE FINGER ou FINGERED).

2. Appuyer sur la touche **[SINGLE TOUCH PLAY]**.

   En appuyant sur cette touche, la fonction KEY START est automatiquement activée ; cette fonction active les accompagnements automatiques des Styles en rappelant l'un des deux modes de reconnaissance d'accords (ONE FINGER ou FINGERED). La flèche noire de gauche pointe le mode FINGERED ou ONE FINGER. L'écran de l'exemple illustre l'option FINGERED sélectionnée.

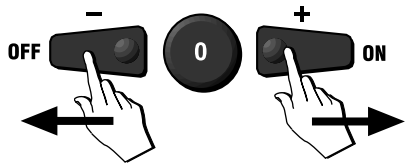
   Les modes de reconnaissance d'accords FINGERED et ONE FINGER sont détaillés successivement dans le Mode d'emploi.



***Note** : Quand SINGLE TOUCH PLAY est activé, les sons mémorisés dans la Performance du Style sont affectés à toutes les pistes. La sélection d'un Style provoque le changement des sons des pistes de l'accompagnement (Drums, Bass, Accomp) et des pistes clavier (Upper 1, Upper 2, Lower).*
Quand SINGLE TOUCH PLAY est coupé, la sélection des Styles provoque seulement le changement des pistes de l'accompagnement, tandis que celles clavier restent inchangées.

Sélectionner les Styles à l'aide des touches [–/OFF] et [+/ON]

En mode STYLE, les touches **[–/OFF]** et [+/**ON]** du pavé numérique sélectionnent les Styles l'un après l'autre.

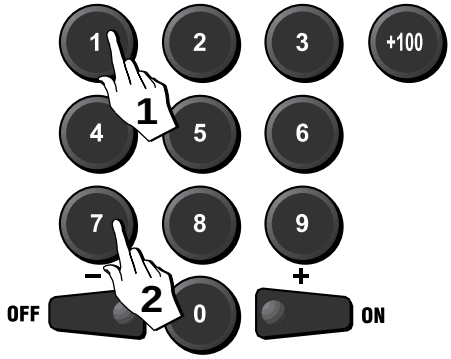


3. Appuyer sur la touche [+/**ON]** pour sélectionner les Styles en ordre numérique croissant ou sur la touche **[–/OFF]** pour sélectionner en ordre décroissant.

   En maintenant enfoncée l'une des touches, on peut sélectionner de manière séquentielle et rapidement, en avant ou en arrière, tous les Styles. Le numéro du Style sélectionné est affiché au centre de l'écran.

Sélectionner les Styles sur le pavé numérique

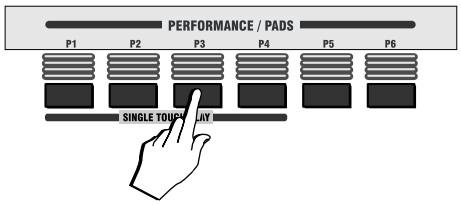
Méthode rapide pour sélectionner directement le Style désiré si l'on connaît le numéro du Style. Le nom et correspondant numéro de tous les Styles mémorisés sont estampillés en haut à gauche, au-dessus de l'écran. Ils sont organisés en groupes (8 BEAT, 16 BEAT, ROCK, etc.) et numérotés de 01 à 96. On sélectionne le Style désiré en composant son numéro de deux chiffres sur le pavé numérique.



4. Par exemple, pour sélectionner le Style numéro 17 (Shuffle 2), il faut d'abord appuyer sur la touche **[1]** et ensuite sur la **[7]**.

Sélectionner les Styles en rappelant les Performances

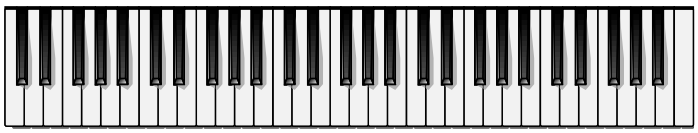
Une autre méthode pratique et rapide pour sélectionner les Styles est celle de rappeler les Performances ; dans ce cas, il faut se rappeler quel Style a été mémorisé dans la Performance. On peut ainsi mémoriser les Styles préférés sous ces touches à l'aide de la fonction Store Performance (voir page 12).



Lancer le Style

5. Appuyer sur la touche **[START/STOP]** ; l'instrument reproduit un accompagnement de batterie (piste Drums).

6. Jouer une note ou un accord sur la partie gauche du clavier, en dessous du point de partage (Split) Fa#3.



<—— Lower ——><———————— Upper ————————>

Un accompagnement automatique créé par les sections du Style : **Drums**, **Bass** et **Accomp** est reproduit.

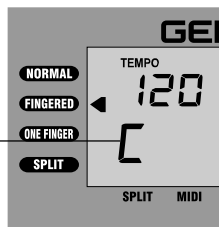
Chaque fois que l'on modifie l'accord, de Majeur à mineur ou de septième, etc., l'arrangement change. A chaque changement de clé, par exemple de Do à Fa, l'accompagnement suit automatiquement le décalage de l'accordage.

Le sigle de l'accord reconnu est affiché sur la gauche de l'écran. En jouant un accord de Do, par exemple, l'écran affiche la lettre "C" en majuscule. Si l'on joue un accord qui n'est pas reconnu, la reproduction de l'accompagnement continue tant que l'on ne joue un accord reconnu.

Pour jouer le Style en utilisant les différentes fonctions automatiques (Var, Key Start, Intro, Fill, Ending), se reporter à "Utiliser les automatismes " détaillé successivement.

***NOTE** : Quand on joue une note ou un accord sur le clavier Lower et qu'aucun accompagnement automatique n'est reproduit, il faut vérifier que l'un des deux modes de reconnaissance d'accords FINGERED ou ONE FINGER est sélectionné. Si NORMAL ou SPLIT sont sélectionnés, les accompagnements ne jouent pas.*

Sigle de l'accord reconnu



7. Appuyer sur la touche **[START/STOP]** pour arrêter la reproduction du Style.

Modifier le tempo du Style

Chaque fois que l'on sélectionne un Style, le Tempo mémorisé dans le Style est affiché en haut à gauche à l'écran. Pour modifier le Tempo, c'est à dire la vélocité d'exécution en le ralentissant ou en l'augmentant, il faut appuyer sur les touches **[TEMPO]**, soit avant, soit pendant l'exécution.

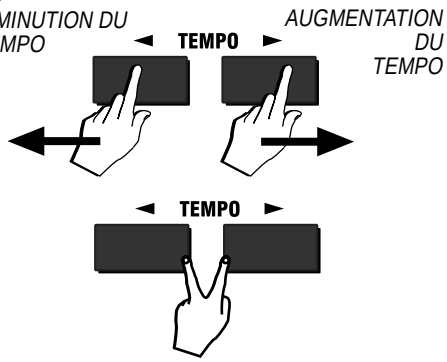
- Appuyer sur la touche **[TEMPO►]** pour augmenter le Tempo ou sur la touche **[TEMPO◄]** pour le diminuer.

  Maintenir enfoncée l'une des touches pour modifier rapidement le Tempo.

Rappeler le Tempo mémorisé

Pour rétablir le Tempo original du Style, appuyer simultanément sur les deux touches **[TEMPO]**.

***Note** : Si l'on change de Style pendant l'exécution d'un Style, le tempo en cours de session ne change pas. Le tempo mémorisé dans le Style est activé uniquement si l'on sélectionne le Style avec le rythme à l'arrêt.*



Les Modes de Reconnaissance d'accords

Le **GK310** dispose de deux modes pour la reconnaissance des accords destinés à l'accompagnement automatique : FINGERED et ONE FINGER. Les accords doivent être joués sur la partie gauche du clavier dédiée à la reconnaissance d'accords ("Auto Bass Chords"), identifiée par la sérigraphie des notes de C2 (Do2) jusqu'à la note F (Fa#3).

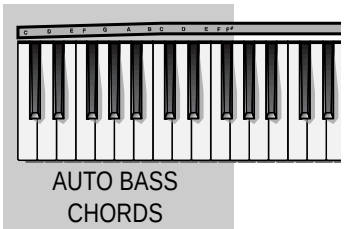
FINGERED : pour que l'accord soit reconnu, il faut jouer au moins trois notes.

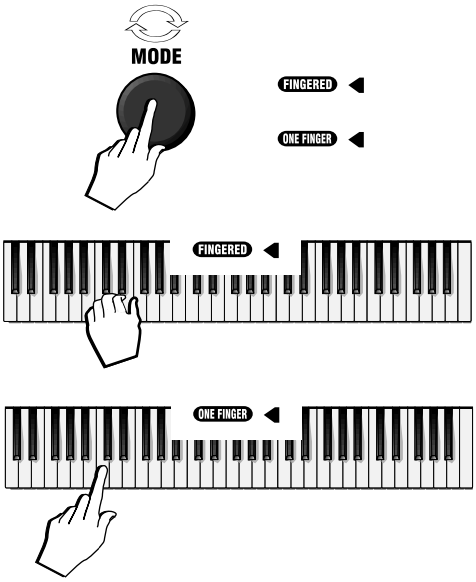
ONE FINGER : il suffit de jouer une seule note en dessous du point de Split du clavier pour que l'accord soit reconnu, ainsi l'accompagnement joue l'accord majeur duquel la note jouée est la fondamentale.

1. Si aucun des deux modes de reconnaissance d'accords n'est sélectionné, appuyer sur la touche **[MODE]** autant de fois que nécessaire pour déplacer la flèche de gauche à l'écran sur FINGERED ou ONE FINGER.
2. Appuyer sur la touche **[START/STOP]** pour lancer le Style.
3. Si FINGERED est sélectionné, il faut jouer un accord composé d'au moins trois notes sur la partie Auto Bass Chord du clavier pour lancer les accompagnements automatiques.

   Si ONE FINGER est sélectionné, il suffit de jouer une seule note.

   Voir dans l'Appendix le tableau des accords reconnus pour les modes Fingered (Appendix A) et One Finger (Appendix B).





Utiliser les automatismes des Styles

L'instrument est doté d'un vaste choix de fonctions automatiques, ainsi les Styles sont extrêmement éclectiques.

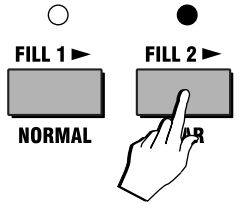
Sélectionner le Fill In et le Style Variation

Chaque Style contient deux modèles représentatifs (patterns) d'accompagnement : **NORMAL** et **VARIATION**, que l'on sélectionne soit avant de lancer le Style, soit durant l'exécution. L'état de la LED des deux touches FILL indique lequel des accompagnements du Style est sélectionné, c'est à dire Normal ou Variation.

En appuyant sur la touche **[FILL 1►/NORMAL]** ou **[FILL 2►/VAR]** pendant que le Style joue, on entend un phrasé de passage (fill ou break), ensuite l'arrangement continue en reproduisant le même modèle représentatif ou le Style change de variation selon la touche enfoncée (LED allumée).

- Avant ou après le lancement du Style, appuyer sur la touche **[FILL 1 /NORMAL]** ou **[FILL 2 /VAR]** pou jouer un Fill (passage) et commuter le modèle représentatif de Normal à Variation ou vice-versa.

  La LED de la touche enfoncée s'allume, tandis que celle de l'autre touche s'éteint.

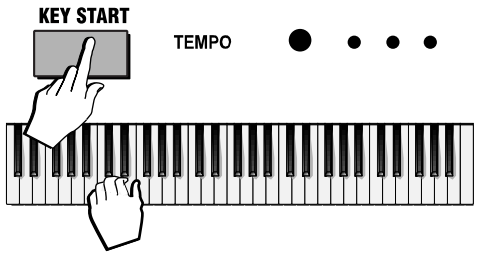


Utiliser Key Start pour lancer l'accompagnement

La pression sur cette touche lance l'accompagnement automatique dès que l'on joue une note (ou un accord) sur le clavier Lower, sans appuyer sur Start/Stop.

1. Appuyer sur la touche **[KEY START]** pour "réserver" la fonction et mettre l'instrument en attente de lancement.

   Quatre indicateurs du tempo commencent à clignoter à l'écran à côté de "TEMPO".
2. Jouer une note ou un accord sur la partie gauche du clavier, en dessous du point de Split, pour lancer le Style automatiquement.

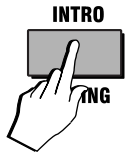


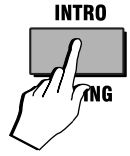
Lancer le Style avec une Introduction

1. Avant de lancer le Style, appuyer sur la touche **[INTRO/ENDING]** pour mettre en attente une introduction.

   La LED de la touche Fill sélectionnée commence à clignoter.
2. Appuyer sur la touche **[START/STOP]** et ensuite jouer une note ou un accord sur la partie Lower du clavier.

   Le Style débute en reproduisant une introduction et continue en jouant l'accompagnement automatique.





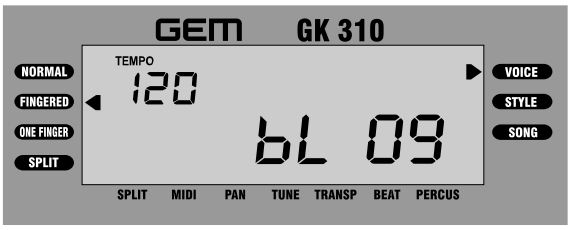
Arrêter le Style avec une fin (Ending)

En appuyant sur la touche **[INTRO/ENDING]** pendant que le Style joue, l'arrangement du Style s'arrête en reproduisant une fin.

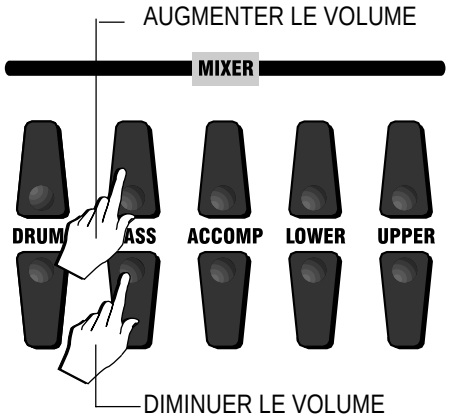
La Balance des pistes du Style avec le Mixer

En jouant avec les Styles, il est parfois nécessaire de régler le volume d'une ou de plusieurs des sections par rapport aux autres. Les réglages de la section **[MIXER]** permettent d'ajuster les niveaux des 5 sections du Style : Drums, Bass, Accomp, Lower, Upper. Se reporter à page 6 pour les explications détaillées sur l'organisation du MIXER.

En mode STYLE, par exemple, pour augmenter le volume de la section BASS, il faut appuyer sur le bouton supérieur **[AUGMENTER LE VOLUME]** et le maintenir enfoncé jusqu'à obtenir le volume désiré. L'écran affiche la valeur du volume de la section Bass.



Pour diminuer le volume, appuyer sur le bouton inférieur **[DIMINUER LE VOLUME]**.

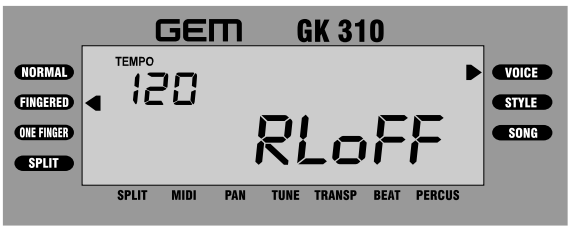


***Note** : Les trois accompagnements sont réglés simultanément par les boutons **[ACCOMP]**.*

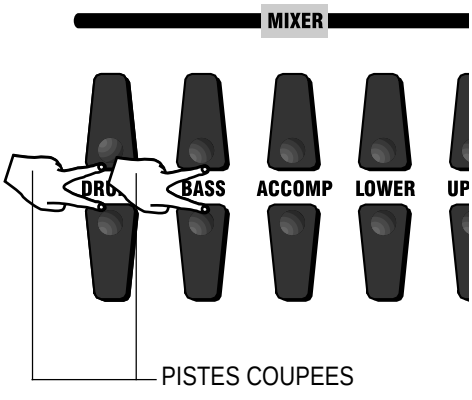
Couper les pistes du Style

Pour exclure une section (couper le volume), utiliser les contrôles du MIXER. Appuyer simultanément deux fois de suite sur les boutons **[AUGMENTER LE VOLUME]** et **[DIMINUER LE VOLUME]** de la section que l'on veut couper.

Pour jouer les sections de clavier Upper et Lower du Style avec la seule section de Basse automatique, par exemple, il faut couper les pistes DRUMS et ACCOMP. L'écran affiche, à côté de chaque section coupée, le message OFF, comme dans l'exemple suivant relatif à l'affichage de la section DRUMS.



Pour rétablir le volume et les sections, appuyer de nouveau sur les deux boutons **[AUGMENTER]** et **[DIMINUER LE VOLUME]** de chaque section coupée.



Les programmations Single Touch Play en mode Style

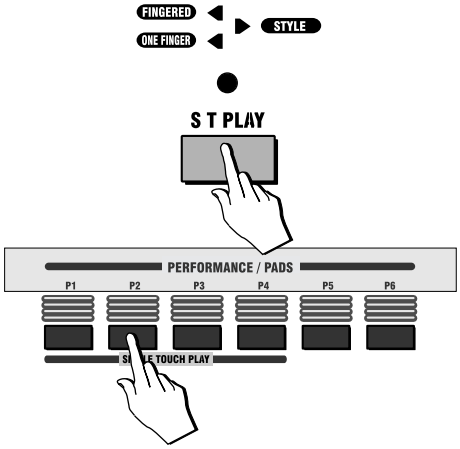
En jouant les Styles avec la touche **[SINGLE TOUCH PLAY]** allumée, chaque Style sélectionné rappelle une programmation de la façade (sélection de voix, volumes, etc.) pour les sections d'accompagnement (Drums, Bass, Accomp) et pour les sections de clavier Upper et Lower. Il y a donc 96 voix programmées en usine à disposition des 96 Styles.

La fonction SINGLE TOUCH PLAY multiplie ce total par quatre et on obtient ainsi 96 x 4 = 384 différentes programmations de façade pour les 96 Styles. Les PROGRAMMATIONS SINGLE TOUCH PLAY sont une manière simple et rapide pour programmer les voix Upper et Lower d'un Style en appuyant sur une seule touche pendant l'exécution, sans devoir effectuer de nombreuses sélections en façade. On rappelle les programmations S.T. PLAY en appuyant sur les 4 premières touches de la section PERFORMANCE/PADS (P1 - P4).

***Note** : Les programmations des S.T. PLAY modifient les sons uniquement sur LOWER et UPPER.*

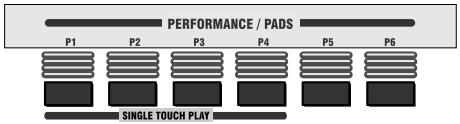
Sélectionner les programmations S.T. PLAY

1. Sélectionner un Style comme précédemment expliqué.
   Vérifier que l'un des modes de reconnaissance d'accords est sélectionné.
2. Appuyer sur la touche **[S.T. PLAY]**.
3. Lancer le Style selon l'un des modes décrits (Key Start, Intro, etc.).
4. Pendant l'exécution, appuyer sur l'une des touches SINGLE TOUCH PLAY, **[P1], [P2]**, **[P3]** ou **[P4]**.
   Les voix changent.
5. Répéter la procédure de sélection des SINGLE TOUCH PLAY après avoir changé de Style.
   A page suivante, les instructions détaillées sur la procédure à suivre pour mémoriser dans les 6 PERFORMANCES les programmations préférées effectuées en façade.



***Note** : Quand la touche S.T. PLAY est activée (LED allumée), les deux touches des Performances **[P5]** et **[P6]** sont coupées et ne sélectionnent pas les Performances.*

Les touches Performance et Store Performance



En résumant, les combinaisons Single Touch Play rappellent des programmations d'usine des voix quand la touche **[S.T. PLAY]** est allumée. Tandis que si cette touche est éteinte (LED éteinte), chacune des 6 touches PERFORMANCE rappelle des programmations de façade, y compris les Voix, les Styles, les Variations, les Volumes, le Split point, etc.

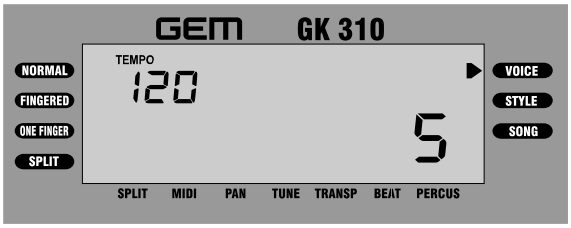
Mémoriser une Performance avec Store Performance

On peut remplacer les programmations d'usine des Performances par des programmations personnelles. Ceci permet de personnaliser un maximum de 6 programmations préférées, y inclus les sélections des Styles et des variations personnelles qui seront ainsi immédiatement disponibles simplement en appuyant sur cette touche.

Pour mémoriser une Performance, il suffit de modifier l'une des programmations originales. Par exemple, sélectionner le Style numéro 45 (Swing), les voix rappelées par les sections Upper et Lower correspondent respectivement à (Organ 2) et (Strings). Il suffit de changer un paramètre de la programmation rappelée et de mémoriser la nouvelle programmation dans une Performance. Dans notre exemple, nous modifions la voix affectée à la section Voice 1 (Upper).

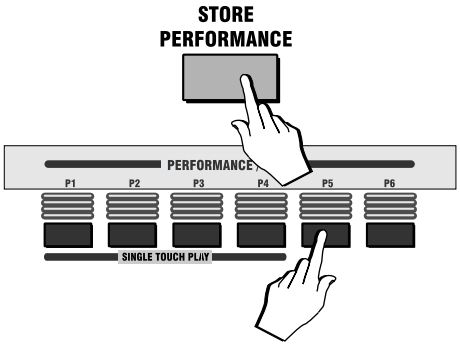
1. Sélectionner le Style n. 45 (Swing) et éteindre la touche S.T.PLAY (si allumée).
2. Si nécessaire, sélectionner le mode VOICE en appuyant sur la touche **[VOICE/ STYLE/SONG]**.
3. Sélectionner une voix différente en appuyant sur les touches **[+/ON]** et **[–/OFF]** ou spécifier le numéro de la voix désirée en le composant directement sur le pavé numérique.

4. Maintenir enfoncée la touche **[STORE PERFORMANCE]** et ensuite appuyer sur l'une des 6 touches PERFORMANCE/PADS, **[P1]** - **[P6]**. Appuyer, par exemple, sur la touche **[P5]** :



Les données originales sont effacées et remplacées par les nouvelles.

5. Contrôler si la nouvelle Performance a vraiment été mémorisée. Pour ce faire, il suffit de modifier une quelconque programmation de façade et ensuite d'appuyer de nouveau sur la touche de la PERFORMANCE dans laquelle les nouvelles données ont été sauvegardées.



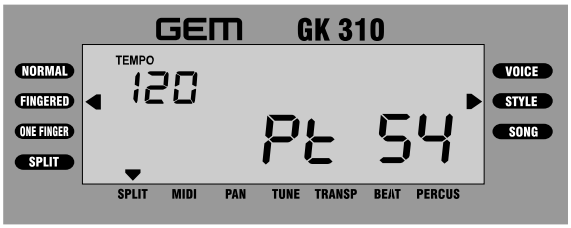
***NOTE** : Toutes les données mémorisées dans les PERFORMANCES restent intactes tant que l'instrument est sous tension, mais lors de la mise hors tension de l'instrument, toutes les informations modifiées et/ou mémorisées sont automatiquement effacées, y compris les programmations effectuées dans les environnements tels que Split Point, Keyboard Transpose, etc. Lors de la mise sous tension, l'instrument se prédispose selon les programmations d'usine.*

Comment modifier le point de partage (Split)

Pour modifier la plage de la reconnaissance d'accords du clavier, en l'agrandissant ou en la réduisant, il faut programmer le point de Split sur une note du clavier et le mémoriser dans une Performance. D'usine, le point de Split est programmé à Fa#3.

1. Appuyer sur la touche **[SELECT]** autant de fois que nécessaire pour déplacer la flèche noire au fond de l'écran sur la fonction SPLIT, dans la rangée de fonctions estampillées sous l'écran.

   L'écran affiche brièvement le point de Split en cours de session, exprimé sous forme de Numéro de note Midi (MIDI NOTE NUMBER).

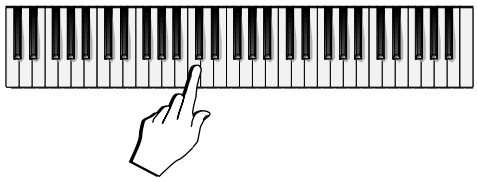


NUMEROS DE NOTE MIDI
Dans le monde MIDI, les notes d'un clavier sont identifiées par les numéros allant de 00 à 127 (ou de 01 à 128). Cette série de numéros correspond à l'extension du clavier, de Do–1 à Sol9.

2. Lors de cet affichage temporaire, appuyer sur la touche correspondante au point de Split désiré ou sur les touches **[+/ON]**, **[–/OFF]**.

   L'écran affiche le numéro MIDI de la note correspondante au nouveau point de Split. Par exemple, si l'on appuie sur la note Do4, l'écran affiche le numéro de note Midi 60.

   Après quelques secondes, l'écran se rétablit à l'affichage précédent.

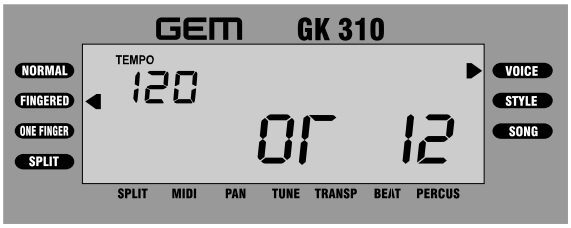


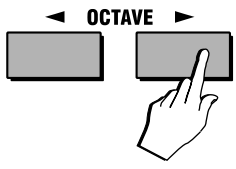
***Note** : Le point de Split peut être différent pour chaque Performance et reste mémorisé tant que l'on ne le modifie pas ou que l'on mette hors tension l'instrument. Lors de la mise sous tension, l'instrument prédispose le partage du clavier sur la note Fa#3.*

Transposer l'Octave

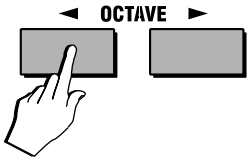
En jouant avec les Styles, ou avec les voix en mode Voice, on peut décaler l'accordage de la voix en cours de session par pas d'une octave jusqu'à un maximum de +2 ou –2 octaves. La voix en cours est identifiée à l'écran sous VOICE 1, VOICE 2 ou LOWER.

1. Appuyer une ou deux fois sur la touche **[OCTAVE ►]** pour décaler l'octave de la voix en cours vers l'aiguë d'une ou de deux octaves. L'écran affiche la valeur de l'octave programmée :



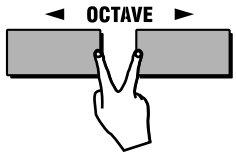


2. Appuyer une ou deux fois sur la touche **[OCTAVE ◄]** pour décaler l'octave de la voix en cours vers la basse d'une ou de deux octaves.



Effacer la programmation de la transposition de l'Octave

3. Pour effacer le décalage de la voix, appuyer simultanément sur les deux touches OCTAVE.

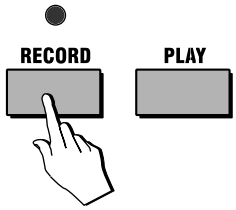


Record et Play - le Séquenceur

Le **GK310** est doté d'un séquenceur, c'est à dire d'un magnétophone numérique, très simple et facile à utiliser, en mesure d'enregistrer toutes les exécutions et de les reproduire telles quelles. Le morceau peut être enregistré en mode VOICE ou STYLE en procédant comme suit :

1. Prédisposer l'instrument en mode Style et sélectionner un Style.
2. Appuyer sur la touche **[REC]**.

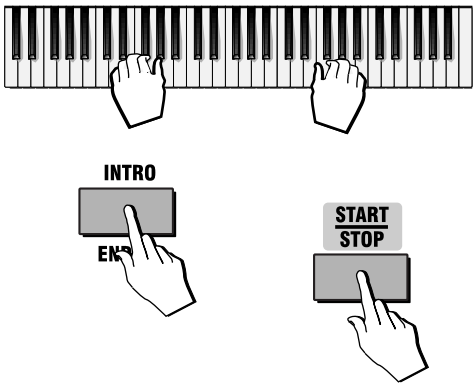
   La LED de la touche **[REC]** s'allume et la fonction KEY START est automatiquement activée.



Quand l'instrument est en attente d'enregistrement, on peut effectuer n'importe quelle programmation en façade comme, par exemple, sélectionner le mode Dual, changer les volumes des pistes, etc. Pour commencer l'enregistrement du Style avec une introduction, appuyer sur la touche **[INTRO]** pour réserver l'intro.

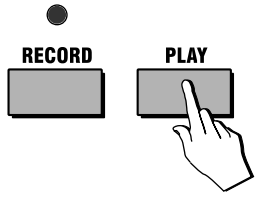
3. Commencer à enregistrer librement les notes. La fonction Key Start lance les accompagnements automatiques dès que l'on joue une note ou un accord sur la partie inférieure (Lower) du clavier.
4. Pendant l'exécution, utiliser librement tous les automatismes, en changeant de Variation, en sélectionnant les Fill In, etc.
5. Pour conclure l'enregistrement avec une fin (Ending), appuyer sur la touche **[INTRO/ENDING]**.

   On peut également arrêter l'enregistrement en appuyant sur la touche **[START/STOP]**. La touche **[REC]** est automatiquement coupée.



Reproduction du Morceau enregistré

6. Appuyer sur la touche **[PLAY]** pour reproduire l'enregistrement.



L'enregistrement reste mémorisé tant que l'instrument est sous tension. Pour reproduire l'enregistrement, appuyer sur la touche **[PLAY]**. Si l'on enregistre un nouveau morceau, le précédent est effacé.

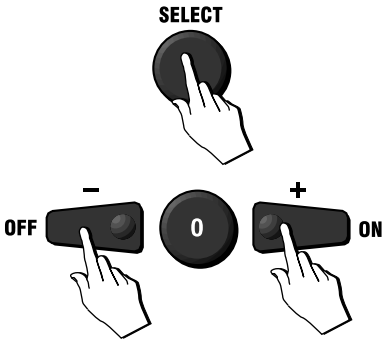
Lors de la mise hors tension de l'instrument, le morceau enregistré s'efface, ainsi que toutes les autres données programmées.

Lors de la mise sous tension, le séquenceur est "vide". Si l'on appuie sur la touche **[PLAY]** quand le séquenceur est vide, l'écran affiche le message "NULL".

Les fonctions générales du GK310

Le **GK310** présente plusieurs fonctions générales qui modifient globalement l'instrument. Ces fonctions correspondent à celles estampillées sous l'écran : SPLIT, MIDI, PAN, TUNE, TRANSP, BEAT, PERCUS. On sélectionne les fonctions générales en appuyant sur la touche **[SELECT]** pour déplacer la flèche noire sur la fonction désirée et on modifie la valeur du paramètre affiché à l'écran en appuyant sur les touches **[+/ON]** et [–**/OFF]**.

Comment programmer les fonctions générales



1. Appuyer sur la touche **[SELECT]** autant de fois que nécessaire pour déplacer la flèche noire sur la fonction désirée. Le paramètre de la fonction, flanqué de sa valeur ou de son état on/off est temporairement affiché à l'écran.
2. Appuyer sur les touches **[+/ON]** et **[–/OFF]** pour modifier la valeur ou l'état du paramètre. L'écran se rétablit à l'affichage précédent.

   La nouvelle programmation de la fonction reste inchangée, sauf nouvelle modification ou mise hors tension de l'instrument. Lors de la mise sous tension, les fonctions générales se rétablissent aux programmations d'usine.

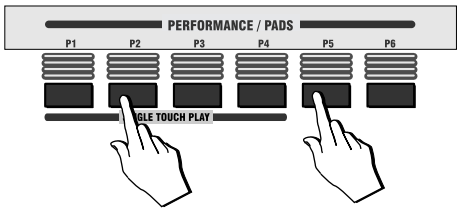
La fonction Percussion - utiliser les Drumpads

La fonction PERCUSSION permet de commuter les 6 touches de la section PERFORMANCE/PADS qui fonctionnent ainsi en tant que DRUM PADS. Lors de la mise sous tension de l'instrument, les 6 touches de la section PERFORMANCE/PADS sélectionnent les PERFORMANCES, tandis que les 4 premières sélectionnent les programmations SINGLE TOUCH PLAY si la touche S.T. PLAY est allumée.

Quand la fonction PERCUSSION est programmée à ON, les touches de la section PERFORMANCE/PADS fonctionnent en tant que DRUM PADS.

Dans ce mode, chaque touche PAD génère un son de percussion, tant en mode VOICE qu'en mode STYLE.

Quand elles fonctionnent en tant que DRUM PADS, les mêmes touches ne sélectionnent plus les Performances. Si la touche S.T. PLAY est allumée, les DRUM PADS sont temporairement désactivés durant la sélection des programmations Single Touch Play.

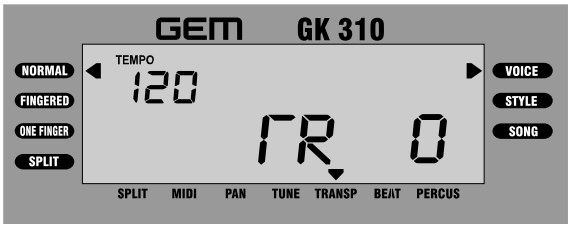


***Note** : Quand la fonction PERCUSSION est activée, la flèche noire indique la fonction PERCUS pendant tout le temps que la fonction reste active. Quand on coupe la fonction, ou que l'instrument est mis hors tension, la flèche noire disparaît à l'écran.*

La fonction Keyboard Transpose

La fonction TRANSPOSE permet de modifier l'accordage de l'instrument par pas de demi-tons, jusqu'à un maximum de 12 demi-tons (1 octave) au-dessus ou en dessous de l'accordage standard.

Quand on sélectionne la fonction TRANSPOSE, l'écran affiche la valeur standard de l'accordage (00).

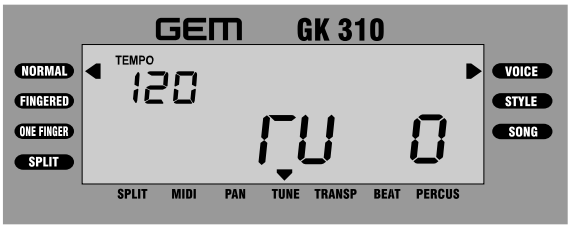


Appuyer sur les touches **[+/ON]/[–/OFF]** pour augmenter ou diminuer l'accordage par pas de demi-tons, jusqu'à atteindre le décalage désiré.

***Note** : Quand l'accordage du clavier a été modifié au-dessus ou en dessous de la valeur standard, la flèche noire indique la fonction TRANSP tant que le clavier est décalé. Quand on coupe la fonction, ou que l'instrument est mis hors tension, la flèche noire disparaît à l'écran.*

La fonction Tune

La fonction TUNE permet d'accorder finement l'instrument. Quand on sélectionne la fonction TUNE, l'écran affiche la valeur standard de l'accordage (00).

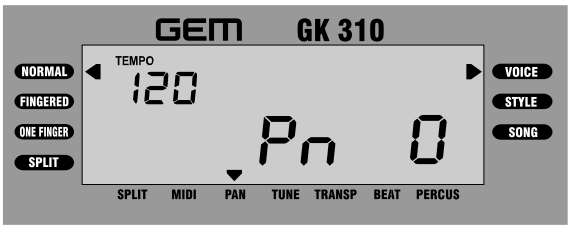


***Note** : Quand l'accordage du clavier a été modifié au-dessus ou en dessous de la valeur standard, la flèche noire indique la fonction TUNE tant que l'accordage du clavier est décalé. Quand on coupe la fonction, ou que l'instrument est mis hors tension, la flèche noire disparaît à l'écran.*

Appuyer sur les touches **[+/ON]/[–/OFF]** pour augmenter ou diminuer l'accordage par pas de centième (cent), jusqu'à atteindre le décalage désiré.

La fonction Pan

La fonction PAN déplace le son vers la droite ou vers la gauche dans le panoramique stéréo. Quand on sélectionne la fonction, l'écran affiche la correspondante valeur du Pan au centre (00).

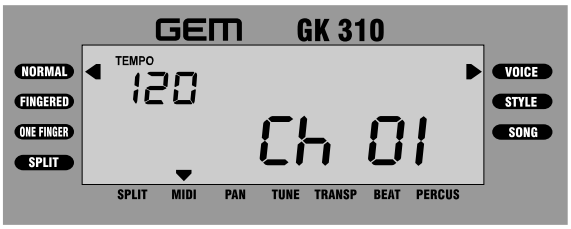


***Note** : Quand la programmation du PAN a été modifiée, la flèche noire indique la fonction PAN tant que le PAN reste modifié. Quand on coupe la fonction, ou que l'instrument est mis hors tension, la flèche noire disparaît à l'écran.*

Appuyer sur la touche **[+/ON]** pour déplacer le son à droite, sur **[–/OFF]** pour le déplacer vers la gauche.

La fonction MIDI

La fonction MIDI programme le canal MIDI de transmission/réception de l'instrument. On ne peut programmer qu'un seul canal, de 1 à 16. Quand on sélectionne la fonction MIDI, l'écran affiche le numéro du canal programmé en usine.



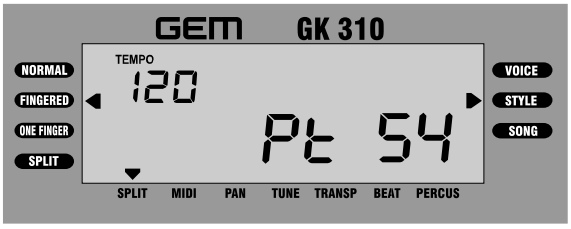
***Note** : On ne peut pas affecter des canaux MIDI séparés à chaque section (Drums, Bass, Accomp, Upper, Lower) car le GK310 transmet et reçoit des messages MIDI via un seul canal MIDI.*

Appuyer sur la touche **[+/ON]** pour augmenter la valeur du canal ou sur **[–/OFF]** pour le diminuer.

La fonction Split

La fonction SPLIT programme un point de partage (Split Point) du clavier pour les accords des Styles. Quand on sélectionne la fonction SPLIT, l'écran affiche le point de partage exprimé sous forme de numéro de note MIDI (MIDI NOTE NUMBER).

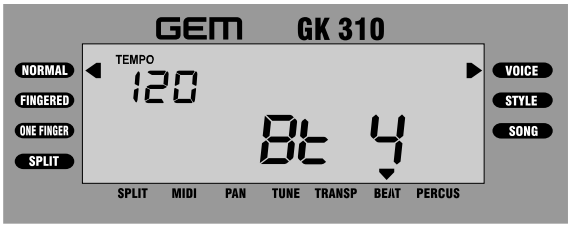
Se reporter à la section "Comment modifier le point de partage (Split)" à page 11.



Jouer une note sur le clavier ou programmer un nouveau point de Split en appuyant sur les touches **[+/ON]** et **[–/OFF]**.

La fonction Beat

La fonction BEAT programme le nombre de mouvements de chaque mesure quand on utilise le métronome pour s'exercer. La programmation d'usine prévoit quatre mouvements par mesure. Quand on sélectionne la fonction BEAT, l'écran affiche la valeur originale.

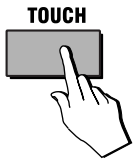


Appuyer sur la touche **[+/ON]** pour augmenter le nombre de Beat ou sur **[–/OFF]** pour le diminuer. Si par exemple on veut s'exercer avec un métronome qui bat un tempo de 5/4, il faut programmer à 5 la valeur du BEAT. Se reporter également à la section "S'exercer à l'aide du métronome" à page 27.

Touch Response

La fonction **[TOUCH]** agit de manière générale sur tout l'instrument. Le clavier du **GK310** est sensible au toucher, c'est à dire qu'il répond de manière différente à la dynamique appliquée quand on appuie sur les touches. Si l'on joue doucement, le volume des voix reste faible, tandis que si l'on joue plus fort, le volume augmente, exactement comme dans le piano acoustique.

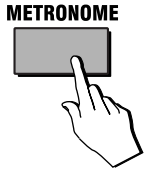
On peut couper la dynamique du clavier en appuyant sur la touche **[TOUCH]**. L'écran affiche brièvement le message Touch Off et ensuite il se rétablit automatiquement au précédent affichage.



Pour rétablir la dynamique de clavier, appuyer de nouveau sur la touche **[TOUCH]**.

S'exercer à l'aide du Métronome

La fonction METRONOME permet de s'exercer à l'aide du métronome. Appuyer sur la touche **[METRONOME]**, on entend le 'clic' de départ du métronome. Si l'on appuie sur la touche **[METRONOME]** pendant que l'on joue avec un STYLE, les accompagnements seront coupés et remplacés par le 'clic' du métronome.



Le Métronome est très utile pour ceux qui doivent s'exercer à maintenir le tempo en jouant avec les Styles ou qui doivent travailler sur un morceau, etc.

Le nombre de mouvements de chaque mesure peut être programmé à l'aide de la fonction BEAT détaillée à page 25. On peut changer la division de la mesure selon le morceau que l'on veut jouer. La plage de programmation des valeurs de la fonction BEAT va de 0 à 9. La valeur '0' coupe le métronome.

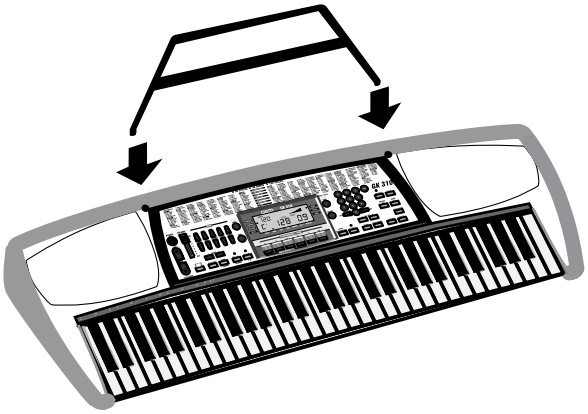
Pour arrêter le métronome, appuyer de nouveau sur la touche **[METRONOME]** ou sur **[START/STOP]**.

Spécifications techniques

Clavier :	61 touches avec action dynamique des marteaux (Touch Response)
Voix :	132 voix PCM + 1 kit de batterie
Polyphonie :	32 notes
Style :	96 Styles avec 2 variations (Normal et Variation)
Modes :	Normal, One Finger, Fingered, Split, Dual
Réglages du Style :	Start/Stop, Key Start, Intro/Ending, Fill-in1/Normal, Fill-in2/Variation, Tempo, Metronome
Morceaux de démonstration :	50 morceaux de démonstration avec possibilité de jouer durant la reproduction, Melody Off, Demo All
Réglages généraux :	Pitch Bend, Mixer, Octave, Split, MIDI, Pan, Tune, Transpose, Beat, Percus
Séquenceur :	Record, Play
Réglages divers :	Programmations Single Touch Play, Store Performance, Performance/Pads
MIDI :	Sélection du canal MIDI
Connecteurs :	DC 9~12 V, Aux. Out, Damper, Phones, MIDI In/Out/Thru
Dimensions :	955 x 330 x 130 mm

Pupitre

Le clavier est doté d'un pupitre que l'on introduit dans les deux perçages prévus en façade.



Index

A

Accompagnement automatique 9
Accompagnements automatiques 8
Alimentation 1
Alimentation AC 1
Alimentation sur piles 1
Automatismes des Styles 10
Aux. Out 2

B

Balance des deux sections Lower et Upper 6
Batterie 4
Beat 17

C

Casque 2
Clavier partagé 5
Connexions 2
Couper le volume 7, 11
Couper les pistes du Style 11

D

Damper 2
Désactiver les sections 7
Drumpads 15
Dual voice 5

E

Ending 11

F

FILL 1/NORMAL 10
FILL 2/VAR 10
Fill1/Normal button 10
Fin (Ending) 11
FINGERED 8, 10
Fonction [TOUCH] 17
Fonction Beat 17
Fonction MIDI 16
Fonction Pan 16
Fonction Split 16
Fonction TRANSPOSE 15
Fonction Tune 16

I

Introduire les piles 1

J

Jouer pendant la reproduction d'un morceau de démonstration 3
Jouer une Voix unique 4

K

Key Start 11

L

Lancer le Style 9
Les Styles 8

M

Mémoriser une Performance 12
Métronome 17
MIDI 16
MIDI NOTE NUMBER 13
Mixer 11
Mode NORMAL 4
Mode Style, sélectionner 8
Modes de reconnaissance d'accords 8
Morceaux de démonstration 2

N

Numéro de note MIDI 16

O

ONE FINGER 8, 10
Opérations de base 4

P

Pan 16
Pavé numérique 4, 9
Percussion 4
Performance 6, 12
Pitch Bend 8
Play 14
Point de partage du clavier 16
Ports Midi 2
Programmations Single Touch Play 12

R

Reconnaissance d'accords 10
Record 14
Reproduction du Morceau enregistré 14

S

Section MIXER 6, 11
Section PERFORMANCE/PADS 12
Sélectionner les Performances 6
Sélectionner les programmations S.T. PLAY 12
Sélectionner les Styles 9
Sélectionner les Voix 4
Sélectionner un seul morceau de démonstration 3
Séquenceur 14
Single Touch Play 12
Sons de percussion sur le clavier 4
Sortie audio 2
Split Point 16
Store Performance 12
Sustain 7

T

Tempo du Style 9
Touch Response 17

Touche INTRO/ENDING 11
Touche KEY START 11
Touche METRONOME 17
Touche OCTAVE 13
Touche PIANO] 7
Touche REC 14
Touche S.T. PLAY 12
Touche SELECT 13, 15
Touche SINGLE TOUCH PLAY 8
Touche START/STOP 9
Touche STORE PERFORMANCE 13
Touche SUSTAIN 7
Touche TOUCH 17
Touche VOICE/STYLE/SONG 8, 12
Touche Piano 7
Touches –/OFF et +/ON 4, 9
Touches TEMPO 10
Transposer l'Octave 13
Tune 16

V

Variation 10
Variation du Style 10
Voix (Voices) 4
Voix empilées 5

GK 310

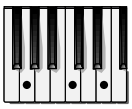
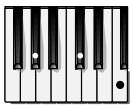
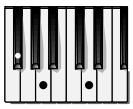
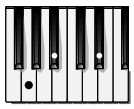
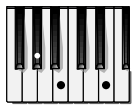
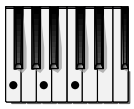
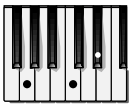
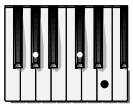
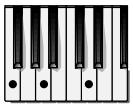
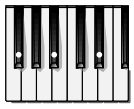
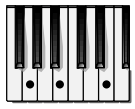
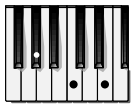
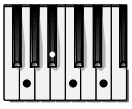
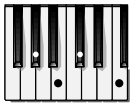
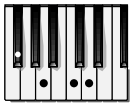
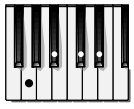
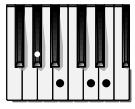
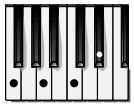
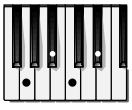
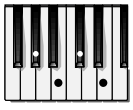
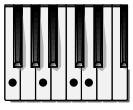
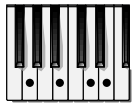
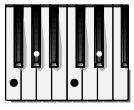
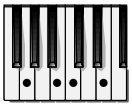
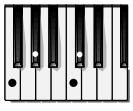
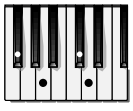
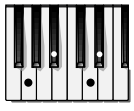
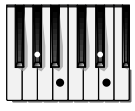
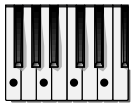
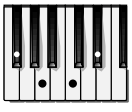
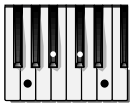
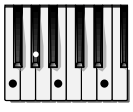
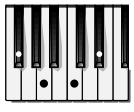
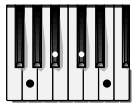
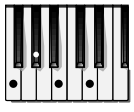
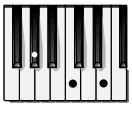
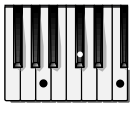
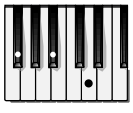
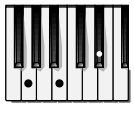
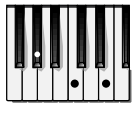
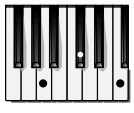
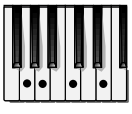
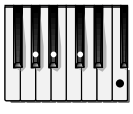
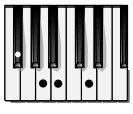
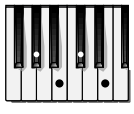
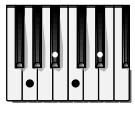
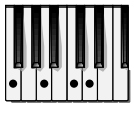
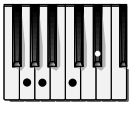
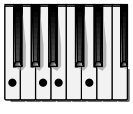
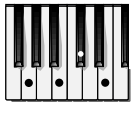
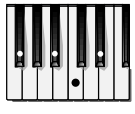
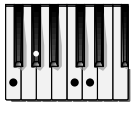
Appendix
Appendice
Appendix
Anhang

Appendix A - One finger chords chart
Appendice A - Tabella accordi “One Finger”
Appendix A - Tableau des accords “One Finger”
Anhang A - One Finger Chords Tabelle

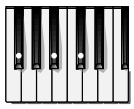
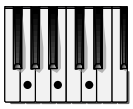
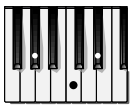
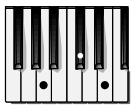
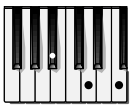
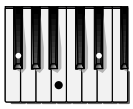
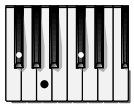
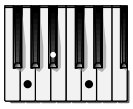
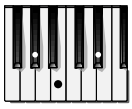
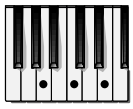
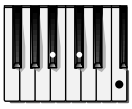
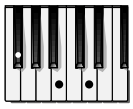
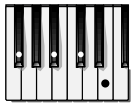
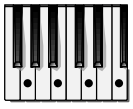
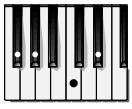
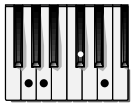
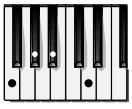
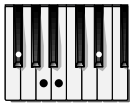
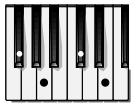
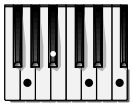
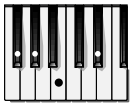
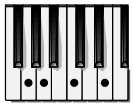
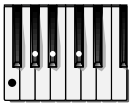
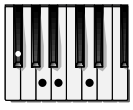
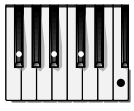
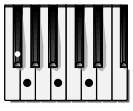
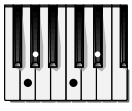
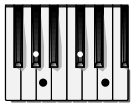
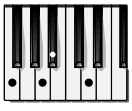
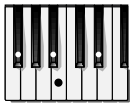
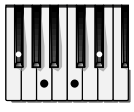
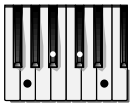
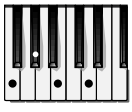
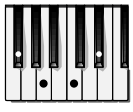
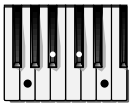
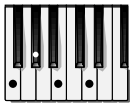
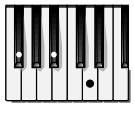
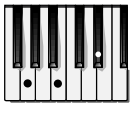
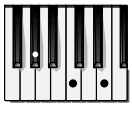
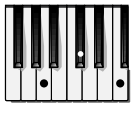
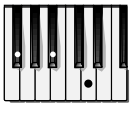
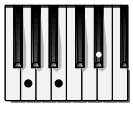
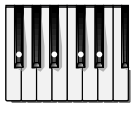
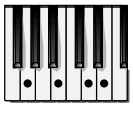
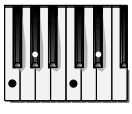
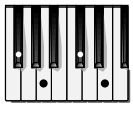
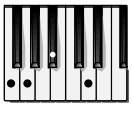
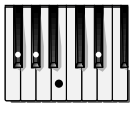
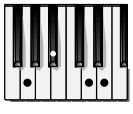
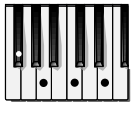
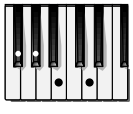
C	Cm	C7	Cm7
C#Db	C#m/Dbm	C#7/Db7	C#m7/Dbm7
D	Dm	D7	Dm7
D#Eb	D#m/Ebm	D#7/Eb7	D#m7/Ebm7
E	Em	E7	Em7
F	Fm	F7	Fm7

F#/Gb	F#m/Gbm	F#7/Gb7	F#m7/Gbm7
G	Gm	G7	Gm7
G#/Ab	G#m/Abm	G#7/Ab7	G#m7/Abm7
A	Am	A7	Am7
A#/Bb	A#m/Bbm	A#7/Bb7	A#m7/Bbm7
B	Bm	B7	Bm7

Appendix B - Fingered chords chart - Table 1
Appendice B - Tabella 1 - accordi “Fingered”
Appendix B - Tableau 1 - accords “Fingered”
Anhang B - Fingered Chords Tabelle 1

	C	C#	D	Eb	E	F
MAJOR (C)						
MINOR (Cm)						
DOMINANT 7th (C7)						
MINOR 7th (Cm7)						
MAJOR 7th (Cmaj7)						
DIMINISHED (Cdim)						
AUGMENTED (Caug)						
6th (C6)						
MINOR 6th (Cm6)						

Appendix B - Fingered chords chart - Table 2
Appendice B - Tabella 2 - accordi “Fingered”
Appendix B - Tableau 2 - accords “Fingered”
Anhang B - Fingered Chords Tabelle 2

	F#	G	Ab	A	Bb	B
MAJOR (C)						
MINOR (Cm)						
DOMINANT 7th (C7)						
MINOR 7th (Cm7)						
MAJOR 7th (Cmaj7)						
DIMINISHED (Cdim)						
AUGMENTED (Caug)						
6th (C6)						
MINOR 6th (Cm6)						

Appendix C - Demo Songs List
Appendice C - Lista Demo Song
Appendix C - Liste des Morceaux de Démonstration
Anhang C - Demo Songs Liste

01	SERENATA	26	ONLY YOU
02	SERENADE	27	END OF THE WORLD
03	RONDEAU	28	HOUSE OF RISING SUN
04	FROHLICHER LANDMAN	29	OLD FOLKS AT HOME
05	PIZZICATO POLKA	30	DREAMING OF HOME AND MOTHER
06	FORELLE	31	ANNIE
07	NOCTURNE	32	KILLING ME SOFTLY WITH HIS SONG
08	SYMPHONY NO.94 SUPRISE	33	LOVE
09	HEIPENROSLEIN	34	LAST ROSE OF SUMMER
10	NIGHT	35	LONG, LONG AGO
11	TURKISH MARCH	36	YOU ARE MY SUNSHINE
12	SKIP TO MY SIDE	37	FUNK
13	KAT HOISA	38	I CAN.....
14	RED RIVER VALLEY	39	SEASHORE
15	JESUS SAVIOUR PILOT ME	40	GUITAR & SAXPHONE
16	TPO H KA	41	COUNT DOWN
17	TENNESSEE WALTZ	42	BLUE LUNCH
18	TURKEY IN THE STRAW	43	COBWEB
19	OLD BLACK JOE	44	WINE
20	COUNTRY	45	OVER THE RAINBOW
21	GOOD TIME	46	BEAUTIFUL DREAMER
22	SUSANA	47	LONG TIME
23	BRIDGE	48	EDELWEISS
24	ON LONDON BRIDGE	49	CARLOS
25	ARE YOU LONESOME TONIGHT	50	END SUMMER